3° VOLET DE LA CAMPAGNE DE POLE.

Vous trouverez écrit en rouge ce qui est réservé au maître du jeu, c'est à dire vous (normalement !) et en noir ce que les joueurs connaîtront au fur et à mesure des quêtes. Les informations en rouge seront soit temporairement soit pour toujours cachées aux joueurs ou vous donneront des indices pour jouer cette quête..

Façon de jouer cette quête.

Si vous voulez jouer cette quête en dehors de la campagne, les PJs sont engagés par un chef de tribu de Piorad qui leur demande de libérer sa femme enlevée par des Thunks. Vous ne jouerais donc pas la partie chez les Sekekers mais commencerais tout de suite par le voyage chez les Thunks. Les PJs n'auront pas de poneys mais des Chagars grands mâles qu'ils pourront garder comme récompense. Pour libérer sa femme, ils devront laisser un PJs à l'extérieur et se faire arrêter. Celui-ci découvriras que certains gardes utilisent un souterrain pour quitter la prison. Il pourras l'utiliser pour amener les Armes des autres PJs et les délivrer. Après leur retour avec la femme du chef Piorad, vous finirez cette quête par un beau combat de masse entre Thunks et Piorad dans lequel participeront les PJs si ils veulent garder leurs Chagars.

Histoire de la campagne.

Dans cette campagne, vos joueurs vont parcourir tout Tanaephis pour sauver l'Empire Dérigion.
Comme vous le savez, les guerres entre Dérigions et Vorozions sont incessantes et se déroulent dans une partie de la plaine de Kiine Maude très fertile et donc rentable. Mais ces guerres empêchent l'agriculture et donc son exploitation. Franz Mesmer, un noble Vorozion, le plus important (et donc un peu le chef) de Glassud, grande ville Vorozion la plus proche des combats contre Pole, aimerait utiliser cette partie perdue de la plaine et donc monter un nouvel empire à cet endroit. Il en a tout d'abord fait part aux légistes Vorozions qui ont refusé l'arrêt de la guerre. Le seul moyen d'arrêter ces guerres étaient donc une alliance avec les Dérigions. Mais l'Empereur Dérigion actuel venait d'annoncer que rien n'arrêtera cette guerre. Mesmer a alors décidé de contacter un homme proche du pouvoir, et plus particulièrement le successeur de l'empereur, son frère, car l'empereur n'a pas d'enfants. En fait c'est faut car l'empereur a une fille d'une liaison avec une prostituée, mais celle ci est cachée et inconnue de tous sauf un prêtre qui la surveille sur ordre de l'empereur qui lui a laissé une note expliquant le fait qu'elle est son successeur. Mais aux yeux de tous, le successeur est le frère Jean, à qui c'est adressé Mesmer. Jean a accepté de trahir son frère et de former un nouvel empire avec Mesmer, empire qui serait à coup sûr très riche. Le problème qui se pose à eux est la défense. Dès l'annonce de cette trahison pour les Dérigions et de cette indépendance pour les Vorozions, ces deux empires ne les laisseraient pas faire : on aurait une révolte à

Pole et ses alentours et une guerre entre le reste des Vorozions et le nouvel empire, sûrement avec des actions des autres peuples dans ce désordre (Thunks, Piorads et Sekekers). Il leur faut donc une armée car l'armée Dérigion sera occupée avec les soulèvements et ne pourra donc pas trop aider le peu de troupes de Mesmer contre le reste des Vorozions et des autres peuples. Or à l'époque où commence la campagne, on se trouve en fin de cycle des 3 lunes avec une éclipse de soleil où les 3 lunes vont passer ensemble devant. D'après une légende (qui est vraie, et cela, Mesmer et Jean le savent), lorsque de telles conditions sont réunies, il est possible de faire sortir autant de morts vivants que l'ont veut et pour un temps indéfini, et même d'en ravoir par la suite tout en les contrôlant. Tout ce qu'il faut, c'est réunir les 4 armes de la mort (Apocalypse) qui représentent les 4 éléments : le feu, l'eau, l'air et le terre. Mesmer et Jean, après de longues recherches, les ont retrouvées, données à des porteurs Dérigion que Jean a fait nommer généraux dans l'armée.

Volet 1 : Ces 4 généraux commandent une bataille où ils vont essayer de faire le plus de morts possibles, aussi bien chez l'adversaire que chez eux pour avoir le plus de morts vivants possibles le jour de l'éclipse. Ensuite, il faut qu'ils soient eux-mêmes des morts vivants. Ils vont donc se suicider avec leurs armes en prononçant un rituel. Ces armes vont être ensuite laissées dans une caisse et placées sous la garde de brigands Dérigions. Les corps vont être enterrés normalement. Par la suite, un homme, qui doit être proche de la mort par son métier (ce sera un taxidermiste), envoyé par Mesmer viendra réveiller les morts par un rituel et les transportera dans une charrette pour les placer chez lui dans sa cave (note : les morts vivants n'attaqueront pas une personne dans un cercle de sel). Ils seront emmenés le jour voulu pour prendre la tête de leur armée sous la domination de Mesmer. Les PJs, sur la demande d'un général Dérigion : Felinger, vont essayer de retrouver ces morts vivants. Une alliance très momentanée permettra de monter une armée avec des troupes Dérigions, Vorozions et Thunks, ces derniers ayant acceptés pour se montrer et espérer une aide contre les Piorads. Ce premier volet se termine sur un combat de masse.

Volet 2 : Pendant que les troupes de morts vivants étaient levées le jour de l'éclipse, au même moment Jean devait tuer son frère, l'empereur actuel, prendre le pouvoir et annoncer l'alliance avec Mesmer. Jean a bien tué son frère mais apprenant l'échec de Mesmer il est resté dans l'ombre pour ne pas attirer les soupçons. Felinger qui a été promu Conseiller militaire (un peu grâce aux PJs) a reçu une lettre d'un prêtre de Bigget parlant d'une fille (Hélène) de l'empereur. Il demande alors aux PJs d'aller y enquêter et de la ramener si possible. Là bas, les joueurs devront défendre cette fille en justice pour un meurtre tout en la protégeant des attaques de mercenaires envoyés par Mesmer. En la ramenant à Pole, elle aura bien du mal à s'imposer politiquement et les PJs devront aller chercher une arme disparue permettant à une femme de s'imposer face à ses troupes (légende Sekekers) où ils rencontreront un puissant ennemi envoyé par Mesmer. En revenant à Pole avec l'arme, ils apprendront que la conseillère qui serait porteuse de l'arme a été trouvée

et est partie pour l'instant en voyage de conciliation chez les Sekekers au sujet de leurs razzias.

Volet 3 : Pendant ce temps, Mesmer et Jean ont remarqué que les Thunks peuvent les aider comme ils l'ont déjà fait dans le volet 1 pour leur apporter des troupes pour la défense de ce nouvel empire. Pour s'attirer leur acceptation finale, ils ont mis à leur tête un homme de Mesmer : un Alweg mi-Thunks – mi-Vorozion porteur d'une épée ressemblant par sa composition à celle de l'Homme aux Ours, le seul qui unit les tributs Thunks. Mesmer leur a fait croire que cet homme avait retrouvé l'arme de l'Homme aux Ours et qu'il voulait une alliance avec les Vorozions et les Dérigions pour former ce nouvel empire. De plus pour Mesmer, ça lui permet d'utiliser les Thunks pour détourner l'intention de lui et Jean. Jean lui a expliqué l'affaire de l'arme et de la conseillère. Mesmer a alors demandé aux Thunks de l'enlever pour prouver leur bonne foi et empêcher que Hélène ne prenne le pouvoir. Les PJs reçoivent alors la mission de la retrouver. Après avoir recueilli des indices chez les Sekekers « en échange d'un combat », ils découvriront que ce sont des Thunks qui ont fait le coup et iront en pays Thunks y découvrir la faune et s'infiltrer dans une prison pour délivrer la conseillère Anne et lui apporter sa nouvelle arme.

Volet 4 : En revenant à Pole, les PJs apprennent que Hélène a été droguée et ne se réveille plus, bien qu'elle ne soit pas morte. Un dirigeant du magasin d'épice de Pole explique qu'on lui a administré une épice de sommeil très puissante avec une autre de malchance pour qu'elle ne se réveille pas avant 12 à 20 mois. C'est un coup de Jean qui ne l'a pas tuée pour ne pas attirer les soupçons (les goûteurs ne seront pas morts et se seront endormis sans donner une alerte). En effet, il a décidé de prendre le pouvoir lors de la « journée de l'empereur » pendant laquelle l'empereur actuel se présente par un défilé au peuple pour prendre le pouvoir une année de plus ou décider de se retirer et de donner le pouvoir à son successeur. L'arme d'Anne a le pouvoir Polymorphe et permet de faire croire que l'impératrice est bien là par de brèves apparitions. Felinger demande aux PJs de trouver l'antidote. Ceux ci vont donc suivre Jean qui va les mener à Mesmer en territoire Vorozion où ils se feront embaucher comme escorte par Mesmer et trouveront les épices. Ils traverseront ensuite Tanaephis pour aller chercher l'antidote. Pour avoir ce dernier, ils défendront la seule plantation de cette épice contre des brigands, dont l'un est un « tireur d'élite », envoyés par Jean. Ils reviendront à temps à Pole et Jean sera démasqué.

Volet 5 : l'empire Dérigion va donc accuser le Vorozion Mesmer. Ce dernier a réussi à convaincre les nobles et les légistes de relever cet affront, surtout avec l'aide des Thunks. La menace est perçue par Felinger qui propose la demande d'aide aux Piorads avec un argument de poids : le retour de l'épée de l'Homme aux Ours qui avec le soutien des Vorozions pourrait envahir le territoire Piorad. Les PJs doivent donc aller en pays Piorad pour demander leur aide militaire en échange d'un dédommagement. Là bas, les chefs de guerre sont tout à fait d'accord

mais il y a un problème : le gros des troupes manque car de très nombreux Yeux de Braise et des porteurs d'armes ont disparus mystérieusement. Pour les retrouver, les PJs découvriront une grotte naine dont l'entrée n'est autre qu'une série d'épreuves et combattrons un puissant Yeux de braise. Enfin, cette campagne se soldera sur un énorme combat de masse opposant d'un côté les Dérigions, les Piorads et les Sekekers, qui ont donné des boucliers vivants pour rembourser l'enlèvement d'Anne, contre de l'autre côté les Vorozions et les Thunks (dont l'arme ne sera pas vraiment utile car ce n'est qu'une représentation).

NOUVEAUX ENNEMIS

Les PJs sont sur le chemin de Pole, remontent à travers les grandes plaines du centre où sévissent les Sekekers. C'est alors qu'ils rencontrent une unité de cavaliers lourds Dérigions dirigée par Felinger lui-même. Arrivé à leur hauteur, il leur proposent de passer la nuit au camp qu'ils vont établir.

Le soir, il appelle les PJs dans sa tente pour s'entretenir avec eux.
« L'impératrice Hélène a de nombreuses difficultés à s'imposer face à Jean. Elle attend rapidement l'Arme que vous avez retrouvés. Mais le problème est qu'elle n'a pas le droit d'être porteuse, et donc on a choisi une conseillère qui porterait l'Arme et travaillerais dans l'ombre. Celle ci s'appelle Anne et était en territoire Sekekers pour traiter avec celles ci au sujet des rafles d'enfants. On a appris il y a deux semaines qu'elles s'était faite enlevée. Bien sûr nos soupçons se sont tournés vers les Sekekers, mais elles affirment ne rien avoir à faire avec cela. Quoiqu'il en soit, les tensions montent dans la région, et certaines tribus commencent à se regrouper sous le commandement d'une chrysalide qui les mène d'une main de fer. Nous avons envoyés des émissaires dans plusieurs de leurs bases mais aucun n'est revenu. L'impératrice veut que je lui ramène l'Arme pendant que vous retrouvez Anne. La tribu dans laquelle elle se trouvait se trouve à deux jours à l'Ouest d'ici. »

Le lendemain matin, les PJs partent donc dans la direction indiquée. Après deux jours de voyage, ils arrivent en vue d'un camp de type tzigane, avec des charrettes autours et des sortes de tentes au milieu. Demandez aux PJs ce qu'ils veulent faire. Ils doivent se dire que si ils arrivent comme ça, ils ne seront pas très bien accueillis alors qu'ils ne veulent que des renseignements. Ils doivent donc y aller en signe de paix, comme avec un drapeau blanc ou les mains en évidence loin de leurs Armes. En entrant ainsi dans le camp, les PJs ne seront pas ennuyés et pourront même savoir où se trouve la chef de la tribu. Les Sekekers ici ne savent pas que ce sont eux qui ont eu l'Arme féminine. La chef les recevra à condition qu'ils se placent à 10 mètres des Sekekers pour leur parler. Alors que la conversation débute à peine, un carrosse tiré par 4 chevaux se placera entre les deux. De là en sortira une Sekekers armée d'une rapière. Sur le carrosse se trouvent d'autres Sekekers. Les PJs ressentiront un sentiment de peur dans l'assemblée des Sekekers. Un G

sous VO*5 leur permettra de reconnaître l'emblème sur le carrosse comme étant celui de l'empire Dérigion. C'est en effet le carrosse d'Anne. La Sekekers demandera aux PJs de partir tout de suite ou ce sera leur mort. Nul doute que vos PJs choisiront le combat.

Porteuse d'Arme Sekekers « Chrysalide » :

Arme : rapière
Initiative : +4
Dégâts : H
Bonus : Armure divisée par 8 ; AR +5%

Pouvoirs principaux : _ compétence attaque rapide : +30% AR 20
_ compétence parade : +30% P 20
_ attaque rapide critique : 1 fois par jour 20
_ combinaison offensive incontrôlée : 1 Att ; 1 def –25% 30
_ rapidité accrue : +4 RA 40
_ point faible : armure non magique divisée par 2 25

Pouvoirs exotiques : _ composition mercure : arm/2 ; +2 colonnes de dommages 30
_ mécanique suspenseur : +2 IN ; +10% AR 10
_ aura d'invulnérabilité : +10 protection pendant 60 tours par jour 30
_ aura de confusion : adv tire son action au D6 60 tours par jour 20

Limite et conditions : _ restriction vestimentaire sur aura d'invulnérabilité : pas casques -5
_ ne fonctionne pas sur femmes sur aura de confusion -15
_ ne fonctionne pas sur hommes sur RA accrue -20
_ limite restriction vestimentaire : pas armure à dominance métal -5
Coût total : 200

Sekekers « chrysalide » :

FO 9 EN 16 AG 13 RA 17 PE 9 VO 10

Attaque brutale : 5% Acrobatie : 50%

Attaque normale : 20%
Attaque rapide : 85%
Feinte : 10%
Esquive : 30%
Parade : 85%

Course : 20%
Discrétion : 50%
Equitation : 35%

Combat : combinaison offensive incontrôlée :
1 attaque rapide : 85% ; dommages sur colonne G, arm/8, initiative = 26
1 parade au bouclier : 80%
Points de vie : 32
Protection : cuir clouté (5) + Arme (5 + 10 pendant 60 tours/jour) = 10 (20 pendant 60 tours par jour).

Les chrysalides du carrosse sauteront devant les PJs et attaqueront pour sauver son honneur.
Sekekers chrysalides : 2 / PJ (sauf si ils sont assez mal en point : 1 / PJ, ou selon le PJ) :

FO 10 EN 10 AG 17 RA 13 PE 8 VO 10

Attaque brutale : 5%
Attaque normale : 50%
Attaque rapide : 20%

Feinte : 10%
Esquive : 20%
Parade : 15%

Combat : 2 épée bâtarde au cas où il y en a une qui casse ou qui tombe ;
Attaque normale : 55% ; initiative = 11 ; dommages sur colonne H.
Leurs épées sont recouvertes d'un épice d' « augmentation de désir sexe » de puissance 5. Donc dès qu'un PJ subit un dégât, et cela que la première fois, il voit sont désir sexe augmenter de 5 pendant 15 jours. Le but ici est de faire augmenter le malus du personnage dû aux « appas » présentés : voir notre aide de jeu « règles de combat ».

Points de vie : 20
Protection : cuir ouvragé (3) + casque (2) = 5

Le combat fini, une Sekekers de la tribu ramassera rapidement l'Arme et s'enfuira avec. Les PJs ressentiront en tous cas un certain changement chez les Sekekers. Elles sont moins frustrées, presque heureuse de la mort de la chrysalide. Les anciennes de la tribu s'avanceront vers les PJs et leur expliquerons qu'ils viennent en gros de les libérer du joug d'une folle qui n'avait pas le droit de se proclamer chef car elle était chrysalide. Elles daigneront répondre à leurs questions.
Ce que peuvent apprendre les PJs sur l'enlèvement d'Anne, avec du rôle playing SVP :
_ les anciennes assurent que ce n'est pas de leur faute, car elles avaient en plus mis une escorte de 5 Sekekers à la disposition de la conseillère. Il y a une embuscade de laquelle une seule Sekekers est sortie vivante.
_ Elles ont été attaquées par des hommes de taille moyenne et lacérés sur leur visage.

_ Elles ont subi une volée de flèches en tuant une. Puis ils ont attaqués au corps à corps accompagnés de sorte de chiens sauvages (des loups) et un gros animal blanc (un ours blanc). Les 4 autres Sekekers sont tombées et seule une a pu être soignée. Elle a réussi à distinguer des hommes enlever Anne et l'emmener sur des petits chevaux poilus.

Ses informations les mettront sûrement sur la voie des Thunks.

Maintenant ils leur faut retrouver leur trace, mais ça fait déjà trois semaines qu'elle s'est faite enlevée. Les Sekekers ne pouvant plus les aider leur demanderont de partir avant de changer d'avis sur le sort.

Il faut que vos PJs trouvent un moyen de retrouver la trace du convoi des Thunks qui ne doit pas être très discret. Un moyen par exemple est d'interroger les marchands sur les routes. Par cette recherche, ils apprendront qu'un convoi à peu près ressemblant est en direction de la Forêt de l'Est, à un mois lunaire au Nord Est de Pôle, non loin de la côte.

Les PJs rentrent donc à Pôle où ils retrouvent Felinger qui leur demande des nouvelles de leur enquête. Bien qu'il ne croit pas trop à la version des Thunks, il acceptera de leur faire confiance et va leur préparer le voyage. Le surlendemain matin, les PJs trouvent leur matériel qui se compose de torches, d'une assez longue corde au cas où, de quoi allumer un feu et assez de vivres pour deux mois lunaires. En plus, ils ont chacun :
_ Un poney grand mâle (qu'ils pourront conserver si la mission s'effectue correctement) car c'est la seule monture assez endurante pour les emmener dans le froid. Un personnage ayant un Chagar n'aura pas de poney, mais à la place il trouvera une protection de cuir apportant une protection de +2 au Chagar.

<u>Grand mâle</u>

FO	EN	AG	RA	PE	VO
16	12	17	15	10	10

Attaque brutale	15%
Attaque normale	30%
Attaque rapide	20%
Esquive	35%
Acrobatie	45%
Course	**65%**
Discrétion	35%
Nage	10%
Repérage	25%
Points de vie	24
Dommages	E
Initiative	15
Armure	-
Prestige (à gagner)	0

_ Comme toute protection une fourrure et un casque rembourré, accordant une protection de 4. Ils ne pourront pas emmener d'autres armures (sauf pour un PJ dont l'Arme accorde une immunité au froid) car c'est la saison Hiver, donc une température aux alentours de –15°C. Cela leur causerait chaque jour 1D10 points de vie en moins non guérissables normalement et des malus de 10% cumulables chaque jour. Ce serait leur mort. Si ils demandent des épices, il n'y en a pas dans Pôle ni aux alentours, ou impossible à se les procurer tout de suite et le temps presse.

Les PJs partent donc en direction du Nord Est. Au bout de 15 jours de voyage sans problèmes, ils passent non loin de la citadelle des glaces et le froid commence à se faire furieusement sentir. Le paysage devient légèrement vallonné et alterne entre plaine et petites forêts. 7 jours après, ils seront en vue d'une grande masse noire : La forêt de l'Est. En arrivant non loin de ces arbres, les PJs verront une scène étrange. Un Yak très poilu attaque une femme et voyant les PJs l'enlève et s'enfuit avec. Bien sûr les PJs vont le suivre car les Armes pensent que c'est un monstre, et le tuer les rendrait encore plus connues.
Ils le verront entrer dans une sorte de caverne où il leur faudra mettre pied à terre et laisser les poneys dehors. La première partie de la caverne est une sorte de couloir où ils ne verront rien tellement il y fait sombre. Une torche s'éteindra tout de suite à cause du vent qui s'y engouffre. Les armes y ressentiront un fort taux de fluide (ce qui explique la présence d'un monstre) et les pouvoirs de vision nocturne et infrarouge et lumière y seront altérés. Les PJs avancent donc à tâtons et ce qu'ils ne savent pas, c'est qu'il y a de nombreux autres couloirs dont certains qui longent le leur mais au dessus sur un escarpement ou qu'il y a de nombreuses intersections. Le monstre avancent à leur allure pour rester 2 mètres au dessus et leur tirer dessus à portée courte avec ses piquants : il a donc 100% pour les toucher : il prend un malus de 30% pour diviser leur armure non magique par trois, ce qui l'amène normalement à 1. Il a donc 70% pour les toucher et calcule les dommages sur la colonne E avec l'armure non magique divisée par trois. Il tire autant de piquants qu'il y a de PJs par tour (grâce à son radar). N'oubliez pas le poison. Il tirera tous ses piquants, soit 4 par PJ. Après les avoir tous tirés sur chaque PJ, ces derniers déboucherons dans une grotte faiblement éclairée : malus de 35% aux actions des PJs. Ils pourront allumer des torches abaissant le malus à 15%. Le monstre n'a pas de malus dus à l'obscurité grâce à son radar (ce qui lui a permis de tirer sur les PJs sans malus supplémentaire). Les PJs trouveront au fond de la grotte la femme. Le combat s'engagera alors, le monstre les attaquant par surprise en surgissant d'un coin très sombre de la grotte. Il pourra porter une attaque gratuite sur un PJ aléatoirement choisi. Ensuite le combat de résoudra normalement.

Monstre Yak :

Modifications _ Fourrure : +1 en protection
_ Endurance majorée : +20 en endurance

_ Poison : attaque avec au moins 1 dégât injecte poison de puissance 1D10+2
_ Piquants : cadence = 1/t ; portées : 0-2 / 3-5 / 6-10 / 11-30 ; dommages **E** car très acérés.
_ Compétence de combat accrue : +50% en tir
_ Nouveau sens : radar, portée 50 mètres, fonctionne comme pour « détection de la vie sauf que le monstre sait intérieurement où ils sont et ne doit pas regarder un cadran.
_ Alimentation particulière : humains
_ Sens atrophié : il ne voit plus et a des trous à la place des yeux

Base = Yak solitaire :

FO 24 EN 50 AG 9 RA 9 PE 9 VO 10

Attaque brutale : 70%
Attaque normale, attaque rapide et esquive : 5%
Dommages : H
Combat : attaque brutale : initiative = 1 ; dommages sur colonne I et poison 1D10+2
Points de vie : 100
Protection : naturelle (1) + fourrure (1) = 2
Prestige : voir fin de la quête au chapitre prévu pour cela.

Une fois ce monstre tué, les PJs pourront ressortir de la grotte avec la femme. Cette dernière les remerciera grandement et leur demandera ce qu'ils viennent faire par ici. Si les PJs expliquent qu'ils vont à la forêt de l'Est pour y retrouver une femme amenée par un convoi bizarre, elle expliquera qu'elle a bien vu un convoi emmenant une prisonnière dans un village au centre de la forêt. Elle vient d'ailleurs de ce dernier car elle a été exilée pour opposition au chef du village et au conseil des anciens. Elle se propose de les y emmener et de les aider à la délivrer en demandant en échange aux PJs qu'ils l'emmène à Pôle. Le voyage peut donc reprendre. Après une journée de voyage dans la forêt, les PJs seront en vue du village. Ce dernier est en cercle, avec au centre 3 construction en dur, dont la prison. La femme leur explique qu'elle n'a plus le droit d'entrer dans le village, et donc elle les attendra à la sortie avec les poneys et le matériel. Une partie des PJs devra s'introduire dans la prison, le meilleur moyen étant de se faire arrêter (les PJs ayant beaucoup en violence pourront se mettre sur la place et tuer un ou deux passant, par exemple) et trouver Anne. En milieu d'après midi, les prisonniers ont le droit d'aller 5 minutes dans la cours sous grande surveillance. Dans le coin Nord Ouest de cette cours se trouvent l'une des entrée d'un souterrain construit par les Thunks il y a bien longtemps pour cacher leur famille et il est connu que par peu, elle l'a découvert petite en jouant dans une grange. Elle indique aux autres PJs l'autre entrée du souterrain par lesquels ils iront chercher les PJs et Anne en prison. Après,

ils devront revenir le plus vite possible aux poney pour s'enfuir. Pendant ce temps, elle trouvera deux autres poneys pour elle et Anne. Le groupe devant se faire arrêter laissera donc ses fourrures et casques sur les poneys et leurs Armes aux PJs de l'autre groupe qui les leur rendront quand ils feront irruption dans la cour.

Une fois la première partie des PJs dans le cour, il ne leur sera pas difficile de trouver Anne car c'est la seule femme. Peu après que le contact est établi, ils pourront attendre non loin du coin Nord Ouest duquel les autres PJs surgiront. Les gardes mettrons un tour à sortir de leur pièce, tout comme les gardes sur les murs d'enceinte pour réagir et armer leurs arcs longs. Ce tour servira au PJs à récupérer leurs Armes et à Anne d'avoir la sienne (vous pouvez faire combattre cette dernière aussi ou non, comme vous voulez. Si oui, inventez ses caractéristiques, mais avec l'Arme elle n'est pas trop mauvaise en combat). Un combat entre les gardes et les PJs commence alors. Il y a un garde contre chaque PJ au corps à corps et qui par PJ qui lui tire dessus avec son arc long.

Garde Thunk au corps à corps

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	10	12	13	13	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	15%
Esquive	25%
Feinte	25%
Parade	15%
Tir	25%
Points de vie	20
Prestige	1

Glaive en corne de rhinocéros laineux	
Option	Feinte
Toucher	30%
Initiative	3
Dommages	G
Fourrures + casque	
Protection	4

Garde Thunk au tir

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	10	12	13	13	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	15%
Esquive	25%
Feinte	15%
Parade	15%
Tir	35%

Arc long	
Option	Tir
Toucher	35%
Dommages	G

Une fois les gardes tués, les PJs pourront s'enfuir par les souterrain. A sa sortie, ils retrouveront la Thunke avec leurs poneys. Au moment où ils seront dessus prêts à partir, ils verront arriver derrière eux une troupe de gardes Thunks à poneys. La Thunke leur demandera d'y aller car si ils combattent, ils se feront vite encercler et ce sera perdu. EN fuyant, il seront échappés si ils passent la rivière avec assez d'avance. Une poursuite s'engage alors. Reportez vous à notre aide de jeu « règles de poursuites » sur notre site.
La rapidité de course de la troupe de gardes est de 14, équitation = 35%, course monture = 55%, acrobatie monture = 40%.

La troupe de gardes est rapportée à une seule personne pour éviter de rendre la poursuite trop difficile à gérer. Tous les gardes avancent à même vitesse.
La troupe a un retard de 23 cases sur les PJs.
Pour arriver à la rivière, les PJs doivent parcourir 100 cases et y arriver avec 12 cases d'avance sur la troupe de gardes, sinon la poursuite continue.

Quand les PJs auront distancés les gardes et se seront éloignés du village, Anne les remerciera grandement et leur demandera de partir tout de suite pour Pôle. Elle et la Thunke deviendront très amies et Anne l'engagera pour travailler pour elle à Pôle, ce qui la réjouira. La première semaine de voyage se passe tout à fait bien, la Thunke se réchauffant la nuit avec un des PJs. Elle les « essayera » tous, à commencer par celui qui a tué le monstre de la caverne. Par contre, Anne étant devenue porteuse d'Arme restera à part. Les PJs pourront essayer de la séduire pour passer la nuit avec elle : G sous (séduction – 25%).

Ce que ne savent pas les PJs, c'est que des Thunks sont à leur poursuite.

Les Thunks attaqueront le campement le 10° jour de voyage. Tout d'abord, une troupe de flocons de sang (ayant le même nombre de tireurs que de PJs) a entouré le campement. Ils tirent chacun sur un PJ 20 flèches (donc 20 tours). Les PJs pourront tenter à partir du 5° tour un G de repérage à –25% pour essayer de les trouver. Ceci ont creusé des trous dans la neige pour s'y cacher, et d'autres non occupés pour s'y réfugier si un PJ les découvre. Si un PJ réussi son G, il pourra aller voir ce qu'il y a. Dans ce cas, tous les tirs se concentrent sur lui pour permettre au tireur remarqué d'aller dans un autre trou. Ce dernier devra d'ailleurs réussir un G sous (discrétion + 15%) pour ne pas être vu. Au premier tir, l'armure non magique sera divisée par trois, et autres, les dommages et protections seront normaux.

Flocon de sang

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	10	12	12	16	10

Attaque brutale	5%	Points de vie	20
Attaque normale	10%		
Attaque rapide	10%	Arc court (40 flèches)	
Esquive	20%	Option Tir	
Feinte	20%	Toucher	60%
Parade	10%	Dommages	F
Tir	**60%**		
Acrobatie	10%	Pas d'armure	
Course	5%	Protection	-
Discrétion	45%		
Repérage	**60%**		

Lorsque les 20 flèches auront été tirées, une troupe de maîtres loup attaqueront à leur tour. Il y aura un maître loup et son loup par PJ. Pendant le combat, les flocons de sang continuent à tirer sur leurs PJs, puisqu'ils leur restent encore 20 flèches. A chaque début de tour de combat, les maîtres loup devront réussir un G sous dressage pour commander leurs loups. Voici se qui en découle selon la réussite :

Réussite critique : le loup attaque le PJ pendant 10 tours sans que son maître n'ait à refaire de G sous dressage.

Réussite normale : le loup attaque le PJ ce tour ci. Le maître devra refaire un G sous dressage au tour suivant.

Echec normale : le loup fait exactement ce qu'il a fait lors du G sous dressage précédent (il ne comprend ce que dit son maître donc il refait la même chose qu'avant). Le maître devra refaire un G sous dressage le tour suivant.

Echec critique : Lancez un D 100 : si le résultat est en dessous de 70%, le loup fera une esquive ce tour ci ; si il est au dessus de 71, le loup attaquera son maître ce tour ci. Dans les deux cas, le maître devra refaire un G sous dressage au tour suivant.

Si le maître meurt avant son loup, ce dernier attaquera tout le temps et aura un bonus de 15% à ses attaques.

Maître loup :

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	10	11	12	17	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	10%
Esquive	20%
Feinte	**55%**
Parade	10%
Tir	35%
Acrobatie	10%
Discrétion	15%
Dressage	**65%**
Repérage	**65%**
Points de vie	20
Glaive en corne de Rhinocéros	
Option	FT
Toucher	55%
Initiative	2
Dommages	G
Armure = fourrures	
Protection	2

Loup Solitaire

FO	EN	AG	RA	PE	VO
15	15	12	17	14	10

Attaque brutale	20%	
Attaque normale	10%	
Attaque rapide	**65%**	
Esquive	35%	
Acrobatie	20%	
Course	30%	
Discrétion	25%	
Nage	20%	
Repérage	**60%**	
Points de vie		30
Dommages	H	
Initiative	22	
Armure	-	
Attaque rapide		
Toucher		65%
Initiative	27	
Dommages		G

Lorsque les PJs auront tué tous les maîtres et leurs loups, ce sera au tour d'un traîneau d'ours d'attaquer. Celui ci va surgir de derrière une petite butte et charger sur le groupe de PJs. L'impact que se prendra le groupe sera calculé par le nombre de dommages que font les trois Ours en même temps avec les dommages du Thunk sur le traîneau (lancer un D 10 pour connaître le rang de ces dommages : 3D10 sur la colonne J et 1D10 sur la colonne H). La somme de ces 4 valeurs est divisée par le nombre de PJs et on obtient ainsi le nombre de dommages par PJs. Ensuite le combat se déroule normalement. A chaque début de tour de combat, le maître ours doit réussir 3 G de dressage, soit un pour chaque ours, qui agirons selon le résultat :

Réussite critique : l'ours attaque le PJ pendant 10 tours sans que son maître n'ait à refaire de G sous dressage (il devra le faire pour les autres ours).

Réussite normale : l'ours attaque le PJ ce tour ci. Le maître devra refaire un G sous dressage au tour suivant.

Echec normale : l'ours fait exactement ce qu'il a fait lors du G sous dressage précédent (il ne comprend ce que dit son maître donc il refait la même chose qu'avant). Le maître devra refaire un G sous dressage le tour suivant.

Echec critique : Lancez un D 100 : si le résultat est en dessous de 50%, l'ours fera une esquive ce tour ci ; si il est entre 51 et 80%, l'ours attaque un autre ours au hasard ; si il est au dessus de 81, l'ours attaquera son maître ce tour ci. Dans les deux cas, le maître devra refaire un G sous dressage au tour suivant.

Si le maître meurt avant son ours, ce dernier attaquera tout le temps et aura un bonus de 15% à ses attaques.

Maître ours :

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	10	11	12	17	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	10%
Esquive	20%
Feinte	**55%**
Parade	10%
Tir	35%
Acrobatie	10%
Discrétion	15%
Dressage	**65%**
Repérage	**65%**
Points de vie	20
Glaive en corne de Rhinocéros	
Option	FT

3 Ours Grands mâles :

FO	EN	AG	RA	PE	VO
29	19	8	8	12	12

Attaque brutale	**90%**
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5**%**
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	30%
Discrétion	5%
Nage	**50%**
Repérage	20%
Points de vie	38
Dommages	I
Initiative	6
Armure	1

Attaque brutale

Toucher	90%
Initiative	2

Toucher	55%	Dommages	J
Initiative	2		
Dommages	G		

Armure = fourrures
Protection 2

Lorsque les ours seront morts, les PJs pourront enfin s'enfuir de ce piège à dos de poneys. Au moment où ils partiront, deux traîneaux d'ours surgiront et les poursuivront à travers la forêt. Pendant ce temps, deux autres traîneaux d'ours essayent de leur couper le chemin en arrivant devant eux. Ces deux traîneaux doivent parcourir 50 cases alors que les PJs pour les éviter doivent en parcourir 60.
Pourcentage d'équitation des traîneaux (= % dressage) = 65%
Pourcentage de course des traîneaux : 45%
Rapidité de course des traîneaux = 12
Vous pourrez si vous le voulez mettre quelques obstacles sur le chemin des PJs tels des troncs d'arbres couchés ou des ruisseaux à sauter.

Quand les PJs auront su s'enfuir, leur voyage se terminera sans encombres et ils arriverons à Pole 7 jours après. Felinger les remerciera grandement et se félicitera de leur avoir fait confiance. Chose promise, chose due, les PJs pourront garder les poneys ou les revendrent 5000 Cestes. Anne peut donc entrer en fonction maintenant. Mais, alors que les PJs vont chez Hélène, ils trouvent dans ses quartiers une grande agitation. Hélène ne se réveille plus : elle a été droguée…

Une nouvelle aventure en perspective…

Expérience :

Au niveau richesse, les PJs gagnent 5 points.
Au niveau sexe, les PJs gagnent 1 pour avoir couché avec la Thunke et 3 si ils ont réussis avec Anne.
Les combats :
Pour la chrysalide porteuse d'arme : prestige = 80
Pour les autres chrysalides : prestige = 5
Pour le Yak monstre : prestige = 16 à répartir entre les PJs sans enlever leurs prestiges
Pour les gardes Thunks de la prison : prestige = 2
Pour la troupe de maîtres loup : prestige = 11 par maître loup et son loup
Pour le traîneau de 3 ours : prestige = 20 à répartir entre les PJs sans enlever leurs prestiges.